

revista digital

ARKADE

Ano III - Edição 50

DISHONORED

ISSN 2175 - 4071

APOIO

COOLER MASTER

Tt eSPORTS By Thermaltake

Tt Thermaltake Cool all Your Life

ONGAME

RADEON GRAPHICS AMD

proximo games Let's play

CLONE

SKIN GAMER GAMERWEAR

CM STORM BY COOLER MASTER

Pixel3 EDITORA DIGITAL

acigames Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

BGS BRASIL GAME SHOW

revista digital
ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt
Fábio Torres

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Fernando Paulo
Edimartin Martins
Alexo Mello
Henrique Gonçalves
Renan do Prado
Luigi Olivieri

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

Nasce uma nova franquia?

Nas últimas semanas fiquei impressionado com a expectativa sobre o Assassin's Creed III. Uma série que largou mal, com um jogo sem sal e repetitivo, mas se recuperou em suas sequências e agora é um dos lançamentos mais esperados do ano. Reafirmo a opinião que já venho emitindo há algum tempo: o grande mercado atual de games é amplamente dominado por franquias, e não apenas por jogos. Entretanto, para uma boa franquia nascer, primeiro há de sair um bom jogo, que normalmente segue uma receita básica: um herói carismático e uma trama de vingança ou mistério. Uncharted, God of War, Assassin's Creed e Darksiders são só alguns exemplos de games que, após caírem na graça do público e da imprensa, se tornaram referência de franquias de qualidade, e hoje são respeitadas por gamers do mundo todo. Dishonored segue a mesma receita. Seria ele um candidato a uma nova franquia? Você confere isso nesta edição da Arkade, seja bem-vindo!

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

RETROSPECTIVA

ANÁLISE

TRAILER

DICA:

Você também pode usar as setas do seu teclado para navegar !

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil

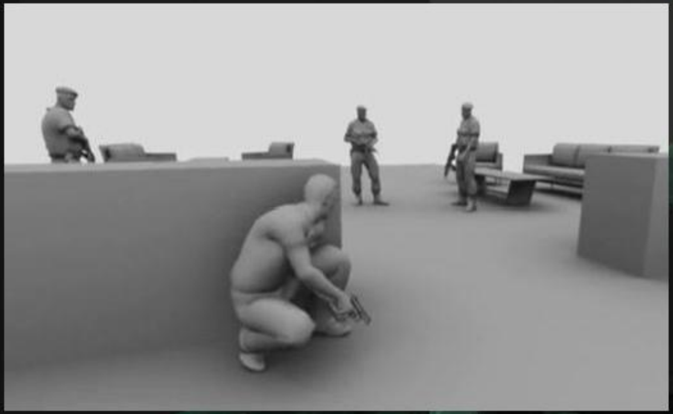
Email: contato@arkade.com.br


AIKA
aika.ongame.com.br
00:00/00:00
Experimente uma guerra como você nunca viu antes! São cinco nações que lutam pela sua honra em um PvP extraordinário de até mil contra mil. Participe de guerras incríveis em um continente surpreendente ou até mesmo em ilhas flutuantes. Enfrente adversários à sua altura, prove que você tem habilidades necessárias para liderar, torne-se um Marechal e comande sua nação!
CRIE SUA CONTA
DOWNLOAD DO JOGO
RESGATE SEUS ITENS CASH
Copyright © 2012. Ongame Entretenimento. Todos os direitos reservados.

O STEALTH NOS VIDEOGAMES

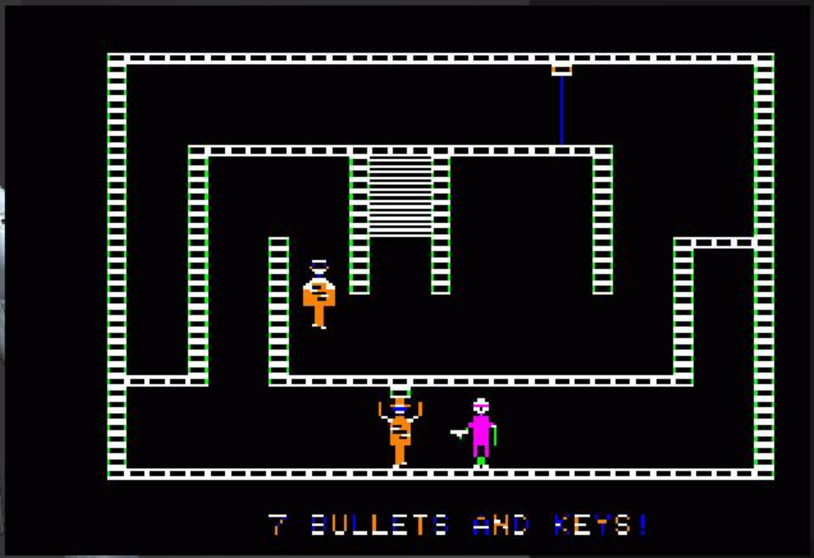


Esconder-se numa caixa. Ficar abaixado nas sombras. Acertar um tiro (ou flecha) de longa distância sem que o inimigo saiba o que aconteceu. Chegar "na surdina" e estrangular ou esfaquear o adversário. Estes elementos - hoje já bastante comuns nos games - compõem o chamado stealth (furtividade ou dissimulação, em português). Estas ações sempre são utilizadas de modo a escapar do confronto direto com as forças opositoras, uma vez que o protagonista geralmente estará em desvantagem, seja numérica, de munição/armas ou de posicionamento. Em resumo, trata-se de uma luta do cérebro contra a força. Como Dishonored é o mais recente (e talvez o principal) exemplo dos jogos que utilizam o stealth, aproveitamos para resgatar a história da furtividade nos jogos, seus maiores destaques e as táticas usadas por estes personagens.











O começo: Wolfenstein e Metal Gear Solid

Muito antes das caixas de papelão e dos telhados, ser furtivo nos games se resumia a evitar que os inimigos te vissem se escondendo em corredores e paredes - e era essa a premissa de Castle Wolfenstein, jogo de 1981 desenvolvido para o Apple II. Nele, o jogador devia atravessar as salas e corredores de um castelo nazista para descobrir planos secretos de guerra e sair de lá vivo. Para isso, era preciso saber se esconder ou até mesmo fingir que era um oficial nazista. Caso fosse necessário matar um guarda, era possível até mesmo esconder os corpos. A cada missão bem sucedida, o jogador subia de patente - e o jogo aumentava o nível de dificuldade. A mesma lógica foi empregada também na sequência do jogo, Beyond Castle Wolfenstein. Por outro lado, a série abandonou suas características stealth no terceiro game, Wolfenstein 3D (algo que culminou no jogo se tornando o "avô dos FPS's").

Uma série que também começou nos anos 1980, mas que não abandonou sua veia furtiva (ainda), é Metal Gear. Criada pelo mito Hideo Kojima, a série acompanha a história de Solid Snake, um membro novato do grupo

de forças especiais Foxhound em sua primeira missão. O jogo lançado em 1987 foi o primeiro game a utilizar o stealth como peça fundamental da jogabilidade (logo na primeira fase, por exemplo, Snake começava sem armas e tinha que evitar inimigos até encontrá-las). A tradicional caixa de papelão - inspiração de muitos cosplayers com a grana curta - foi lançada já neste primeiro jogo e se tornou uma das marcas registradas da série. O segundo game, Metal Gear 2: Solid Snake, aumentou ainda mais as manobras furtivas de Snake, permitindo que ele se agachasse para se esconder ou então distrair os guardas criando sons para atrair a atenção dos inimigos. A série hoje já conta com mais de 20 jogos, todos com o stealth como elemento principal.

1998: O ano da afirmação

Este intertítulo parece ter saído de uma biografia de jogador de futebol, mas se encaixa bem aqui. O ano de 1998 pode ser considerado o ano em que o stealth se confirmou como um elemento essencial nos games. Três jogos foram lançados neste ano: Metal Gear Solid, Tenchu: Stealth Assassins e Thief: The Dark Project. Este trio firmou as bases do stealth como ele é hoje e são tidos como os pioneiros do gênero.





Tenchu: Stealth Assassins, lançado em fevereiro de 98 no Japão, trazia o cenário da era feudal no país para o PlayStation 1. A trama acompanhava dois ninjas, Rikimaru e Ayame, que deviam proteger o Lorde Gohda do feiticeiro demoníaco Lorde Mei-Oh. Tratava-se do primeiro game em 3D a abordar o gameplay de stealth, o que marcou uma revolução no gênero dos jogos de ação e de stealth. Este filão, no entanto, só se solidificou mesmo alguns meses depois, com o lançamento de Metal Gear Solid, game que transformou uma série de modesto sucesso numa das maiores franquias da atualidade. Novamente acompanhando os feitos de Solid Snake - desta vez contra sua contraparte genética, Liquid Snake -, o jogo popularizou a temática stealth. Foram ao todo mais de seis milhões de cópias vendidas (algo grandioso para a época) e uma média de 94 no Metacritic.

O terceiro game pioneiro do gênero stealth a ser lançado em 1998 foi Thief: The Dark Project. Diferentemente dos outros dois, Thief trazia um visual em primeira pessoa e forçava o gamer a ser evasivo, uma vez que o protagonista era nitidamente mais fraco do que os adversários. O jogo também foi um dos primeiros a utilizar som e luz como elementos chaves da jogabilidade - herança esta que persiste até hoje em jogos como Splinter Cell e Hitman.


ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL
CLIQUE PARA ASSINAR
revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

O stealth popularizado

Depois do “boom” de 1998, o stealth (que já fazia parte de jogos como Clock Tower [1995], GoldenEye 007 [1997] e OddWorld [1997]) já era tido como peça fundamental no gameplay de jogos de ação. Hitman: Code 47, The Operative: No One Lives Forever e Deus Ex, três games lançados em 2000, apostavam na espionagem e na furtividade para atrair os jogadores e continuaram cimentando o espaço do stealth nos consoles e computadores.

Em 2002, no entanto, o renomado escritor de romances militares Tom Clancy criava Sam Fisher e a série Splinter Cell, que levava a furtividade a outro nível: nele, se o jogador é detectado, é possível que o jogo aumente a dificuldade ou até mesmo num “fail” instantâneo, tendo que recomeçar a missão inteira. Além disso, o jogo pegava os efeitos de luz e som inseridos em Thief e aumentava a importância da sombra e do silêncio, afetando diretamente onde o jogador poderia se esconder. Alie isso tudo aos gráficos super-realistas e Splinter Cell se tornou, em pouco tempo, um dos maiores expoentes do gênero.













Por outro lado, havia também o stealth cartunesco, cujo maior símbolo é Sly Cooper. O jogo, exclusivo para PlayStation 2 e lançado também em 2002, acompanhava Sly, um guaxinim ladrão, que tinha que realizar os mais mirabolantes roubos, mas tudo sem ser detectado pelos inimigos. Aqui, proveitando o fato do protagonista ser um animal, qualquer combate pode ser fatal para Sly.

Os anos seguintes viram o surgimento de outras séries que incorporavam elementos stealth, tais como Siren (2003), Manhunt (2003) e The Chronicles of Riddick (2004). Inclusive RPGs como Elder Scrolls: Morrowind e Oblivion passaram a incorporar a furtividade em seu gameplay. As franquias já estabelecidas brindavam os gamers com boas sequências, tais como Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots e Splinter Cell: Pandora Tomorrow, entre outras.

Stealth hoje e além: Assassin's Creed, Batman e The Last of Us

Já estabelecido como um gênero de destaque, o stealth vem ganhando novas franquias de destaque nos últimos anos. Assassin's Creed (2007), a história do barman que descobre fazer parte de uma linhagem de assassinos, trouxe um elemento social - por assim

dizer - para o gênero, permitindo que o jogador se misturasse à multidão para escapar dos inimigos além das estratégias já bem conhecidas dos gamers. Outros dois jogos lançados no mesmo ano, BioShock e Call of Duty 4, solidificaram ainda mais a furtividade como elemento chave nos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS).

Outros jogos de ação e RPGs também não ficaram para trás. Batman: Arkham Asylum (2009) e Arkham City (2011) fazem jus à alcunha de "o maior detetive do mundo" do Homem Morcego, fazendo do stealth um elemento fundamental para se obter sucesso nas investigações do herói. A Bethesda, depois dos Elder Scrolls III e IV, parece ter gostado do stealth, incorporando-o em jogos como Fallout 3 (2008), Skyrim (2011) e agora em Dishonored, cuja análise você lê em seguida.

E afinal qual será o futuro dos jogos stealth? Dois nomes apresentados na E3 deste ano já se "voluntariam" para serem novos destaques: The Last of Us e Watch Dogs. O primeiro, exclusivo para PlayStation 3, acompanha um homem e uma menina num cenário pós-apocalíptico, onde tudo vale para se manter vivo. Já o segundo parece misturar a essência de GTA com uma temática hacker, onde o jogador deverá realizar as mais diversas missões e sem ser notado.





DISHONORED

Misturando ação e furtividade de maneira exemplar, Arkane e Bethesda entregam uma história de vingança que pode ser como você quiser.

FICHA TÉCNICA



Platafomas

Jogadores

1 jogador offline

Gênero

FPS / Stealth

Produtora

Arkane Studios

Publisher

Bethesda Softworks

Mídia

Disco e Download

Lançamento

09 de Outubro de 2012

ESRB

M +17 anos

Lançamentos e muito mais! Seja um gamer completo na

proximo games™
Let's play







/proximogames.br   www.proximogames.com.br   @proximogames

Em uma época dominada por remakes, reboots e sequências de franquias consagradas, é bom vermos que ainda existe criatividade no mundo dos games. Se esta criatividade chega na forma de um ótimo game, melhor ainda! Dishonored foi anunciado meio de mansinho, cativou os jogadores com seus trailers e seu visual, e é seguro dizer que ele já se consolidou como uma das melhores surpresas do ano.

A trama do jogo se passa na cidade fictícia de Dunwall, onde vive a Imperatriz Jessamine Kaldwin e sua filha Emily. Você assume o papel de Corvo Attano, o guardião da realeza que anda tendo muito trabalho, visto que o reino passa por um momento de miséria, agravado por uma praga de ratos, o que está desencadeando uma revolução popular.

Neste clima de tensão, a Imperatriz é assassinada e sua filha desaparece misteriosamente. Corvo é acusado de ambos os crimes e, sem conseguir provar sua inocência, é trancafiado em uma cela. Após passar um bom tempo no cárcere, ele é liberado por uma trupe de nacionalistas a favor da rainha, sendo logo em seguida visitado também pelo Outsider, sujeito obscuro que lhe concede incríveis poderes.



Ainda aprendendo a lidar com suas novas habilidades, nosso injustiçado protagonista assume o manto do Corvo, um justiceiro que está interessado em apenas três coisas: elucidar o assassinato da Imperatriz, limpar seu nome... e se vingar de todos que lhe acusaram injustamente.

As comparações com Bioshock são inevitáveis, mas infundadas: embora o visual de Dishonored lembre um pouco o que já vimos na ótima série da Irrational Games e o sistema de evolução e coleta de itens sejam semelhantes, o que temos aqui é algo novo e diferente, um game que embora incorpore elementos consagrados de outros games ao seu conjunto, possui autenticidade e personalidade suficientes para se sustentar por si só.



As diferenças com Bioshock começam já pela trama, que se preocupa somente com o protagonista, suas motivações e suas atitudes. Enquanto Bioshock nos dá a oportunidade de conhecer a história de uma cidade inteira, em Dishonored só quem nos interessa é Corvo, e por mais que a cidade de Dunwall seja incrível e transborde estilo, ela é apenas o palco onde se desenrola a história do game.











História esta que é cheia de personagens arquetípicos, mas isso não os torna menos interessantes, pois as personalidades e emoções em Dishonored são levadas à flor da pele: o sujeito malvado é muito malvado, o covarde é extremamente covarde, e por aí vai. Esta acentuação na personalidade de cada indivíduo torna o elenco marcante, e reforça também os sentimentos que você, jogador, nutre pelos personagens, transformando sua caçada em uma montanha russa de emoções.

Caçada? Isso mesmo: ao ser libertado de sua prisão, Corvo deve se tornar um verdadeiro caçador, eliminando alvos que têm ligação com a conspiração que envolve o assassinato da Imperatriz. Entre magnatas esnobes que vivem em palacetes até membros do mais alto escalão do clero, as belas e sombrias ruas de Dunwall escondem inimigos poderosos e inescrupulosos. Na verdade, você é livre para matar qualquer um que cruzar seu caminho, seja ele inimigo, civil ou infectado (a praga de ratos disseminou uma espécie de raiva).

Claro que você não precisa necessariamente matar ninguém, e é aí que Dishonored realmente brilha: você é livre para passar pelo jogo da forma que preferir.



AMD Radeon HD Série 7000

A **única** com suporte **Eyefinity 2.0** com a **tecnologia HD3D**.

- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



RADEON GRAPHICS AMD

AMD



“ Um justiceiro que está interessado em apenas três coisas: elucidar o assassinato da Imperatriz, limpar seu nome... e se vingar de todos que lhe acusaram injustamente ”









Quer matar todo mundo e transformar sua vingança em um banho de sangue? Pode. Prefere uma abordagem mais sutil, mantendo seus inimigos vivos e apenas recolhendo provas e evidências que apontem os verdadeiros criminosos? Também pode!

Jogos como Thief e Deus Ex já nos ofereceram esta mesma liberdade, mas Dishonored leva isso a um novo nível de imersão, permitindo que o jogador encare os desafios propostos pelo game de maneira realmente independente. Dishonored será um jogo diferente para cada um que experimentá-lo, e o fato do game ter mais de um final só o torna ainda mais interessante, pois podemos revisitar a mesma história de maneiras completamente diferentes entre uma partida e outra.

Independente da sua abordagem, o game lhe oferece as ferramentas necessárias para você se dar bem, desde que utilize-as da maneira certa: em seu arsenal, Corvo conta com espadas, pistolas, bestas, adagas e bombas. Quase todas estas armas podem ser utilizadas também de maneira não letal (bombas de gás para desorientar os inimigos, ou dardos tranquilizantes que apagam um alvo sem matá-lo), o que reforça a premissa de que o jogador sempre tem uma escolha.







Aliadas a este incrementado arsenal temos as habilidades mágicas do personagem, que lhe concedem uma bela vantagem em sua busca por vingança. Nosso herói pode se teleportar por curtas distâncias, evocar ratos para atacar ou distrair inimigos, desacelerar o tempo, possuir outros seres vivos e enxergar através de paredes, além de poder "hackear" armas inimigas para fazê-las se virarem contra seus donos.

A jogabilidade cumpre seu papel de maneira competente, oferecendo uma mistura entre a precisão de um FPS e a agilidade de um game de ação. Versátil, Corvo pode escalar muros, saltar por telhados e se esgueirar por dutos de ventilação, e está sempre pronto para a briga, mantendo sua inseperável adaga sempre na mão direita, mesmo enquanto empunha outra arma com a mão esquerda. A utilização dos poderes demanda certo aprendizado, mas em pouco tempo integra-se de maneira bem orgânica ao gameplay. Uma dica: se estiver jogando no PC, vale a pena inverter os botões direito e esquerdo do mouse para cada um correspoder à mão do mesmo lado de ataque.

Tanto as armas quanto as magias são passíveis de melhorias, cada um à







sua maneira: para melhorar seus poderes você deve coletar runas que estão espalhadas pelo cenário e podem ser localizadas com a ajuda do Hearth, um bizarro coração humano repleto de engrenagens, que bate mais rápido conforme você se aproxima de algum objeto de interesse. Já os equipamentos podem ser melhorados (mediante dinheiro e itens específicos) com a ajuda do inventor Piero Joplin, revolucionário perturbado que ajuda Corvo desde o início.

Todo este leque de armas e poderes enriquece muito a jogabilidade do game, multiplicando consideravelmente o leque de opções do jogador. Ao invés de simplesmente matar um guarda, você pode botá-lo para dormir com um dardo, buscar uma maneira de se teleportar sutilmente para além dele, possuir um rato e passar tranquilamente por baixo de suas pernas, ou ainda, colocar uma bomba no rato, possuí-lo e fazê-lo explodir perto de seus alvos! Este é apenas um exemplo básico que ilustra bem superficialmente a variedade de abordagens que o jogo oferece.

Talvez nem todos tenham o empenho de avaliar todas as variantes possíveis, mas elas estão lá, e sem dúvida tornam o jogo muito mais divertido: praticamente todos os inimigos do game podem ser poupados e todas as



" A jogabilidade cumpre seu papel de maneira competente, oferecendo uma mistura entre a precisão de um FPS e a agilidade de um game de ação. "



situações podem ser resolvidas de diferentes maneiras. O charme de Dishonored está justamente em permitir que o jogador supere cada obstáculo do jeito que preferir.

A maneira como você evolui seu personagem também é importante, visto que salvo o teleporte, é você quem escolhe que outros poderes quer destravar conforme avança. Você prefere liberar as habilidades de ataque primeiro, ou acha melhor dar preferência para as magias de suporte, que lhe dão vantagem em uma abordagem menos direta?

Você pode mudar até mesmo a sola de suas botas para que elas façam menos barulho: tudo depende do tipo de herói que você quer que seu Corvo seja.

Boa parte desta variedade é mérito do inspirado time de level designers do Arkane Studios, que criou ambientes complexos, elegantes e repletos de possibilidades, muitas das quais podem passar batidas se você não prestar a devida atenção. Nem tudo se resume a matar ou não seus alvos, a maneira como você chega até eles ou passa por eles faz toda a diferença, e novas partidas permitem que



você experimente outras abordagens que podem mudar completamente sua experiência de jogo.

Claro que um grande número de jogadores vai preferir o caminho da matança, e neste caso eles serão brindados com opções de finalização sangrentas e estilosas, com adagas perfurando pescoços, bombas desmembrando corpos e a sagaz arte de servir de alvo para um tiro, desacelerar o tempo, possuir o corpo de um soldado inimigo, posicioná-lo em frente ao projétil, sair do corpo dele e assistir de camarote enquanto sua cabeça é atravessada pela bala!

A maneira como você se porta durante cada missão reflete diretamente no “estado de espírito” da cidade, que é representado por um medidor de caos: quanto mais soldados mortos, mais caótica fica a situação, e a rebelião popular ganha força. A matança também torna o jogo mais difícil, acrescentando mais guardas para proteger seus alvos, mais cidadãos infectados e mais soldados patrulhando as ruas.

Infelizmente, esta mecânica é bem confusa: não fica claro em nenhum momento qual é o ápice do medidor - ou quantos inimigos você precisa ma-











tar para enchê-lo -, de modo que fica difícil para o jogador ter uma noção se está melhorando ou piorando a situação da cidade. Vale ressaltar que o nível de caos na cidade influencia diretamente a trama, alterando inclusive o final de sua campanha.

Conforme avança no game, você poderá conhecer melhor a bela porém decadente cidade de Dunwall. Com um estilo que lembra um pouco a Europa do século XVIII, cada ambiente conta com um forte apelo steampunk, com cercas elétricas, enormes robôs bípedes e outras bizarrices tecnológicas, Dunwall consegue cativar o jogador, mesmo não sendo o foco da trama.



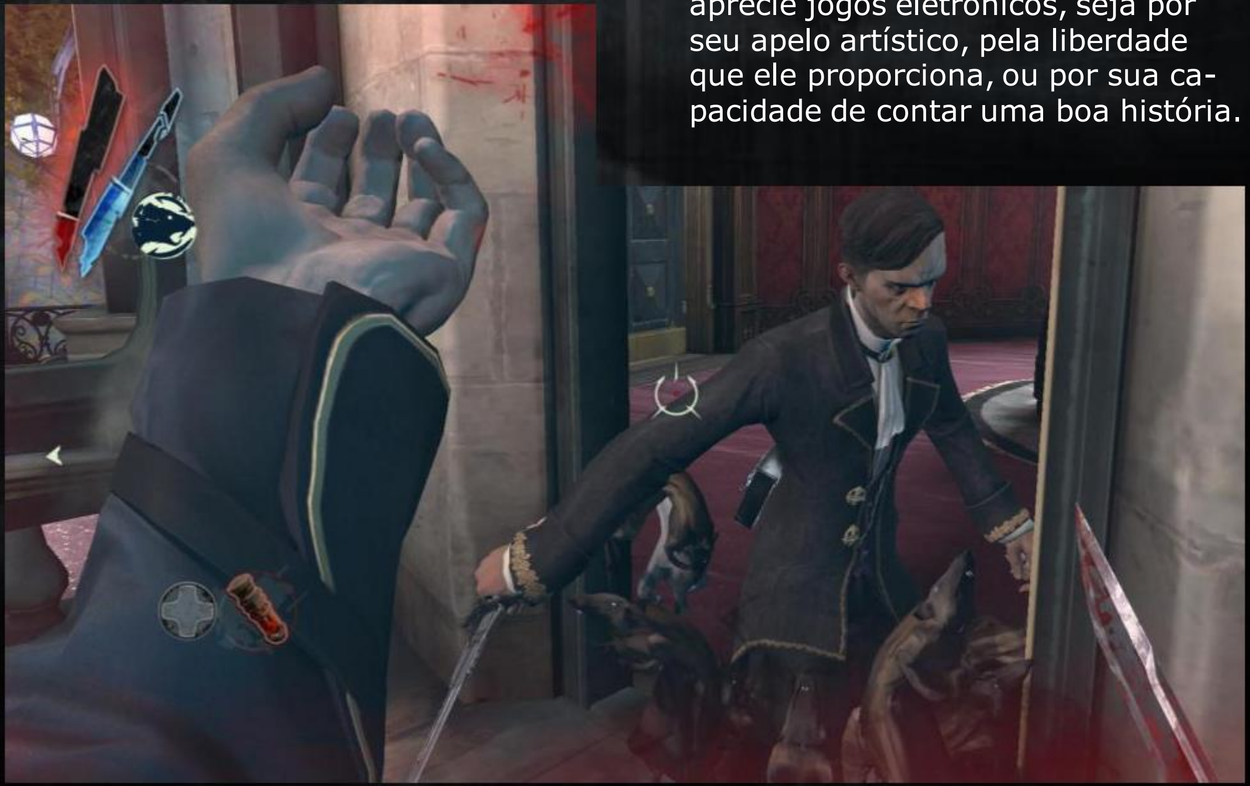
Ao constatar que suas ações interferem na cidade e que a sede de vingança do protagonista deixa suas marcas no local, você deve ponderar com cautela: quero salvar Dunwall, ou prefiro vê-la cair? A ingrata cidade merece uma chance para se reerguer? Em nenhum momento o jogo lhe faz diretamente estes questionamentos, mas isso fica implícito na maneira como a história do protagonista e da cidade se entrelaçam no decorrer da campanha.

Em sua parte técnica, Dishonored dá um show. Seu design inspirado consegue impressionar até o mais cético dos gamers, pois tanto cenários quanto personagens esbanjam estilo e autenticidade. O hiperrealismo é deixado um pouco de lado, mas o visual caricato dos personagens ressalta suas características e lhes concede muita identidade. Detalhes como poças de água, barbas malfeitas ou a chama tremeluzente de uma vela evidenciam o cuidado que a produtora teve para que o game seja bonito mesmo nos mais insignificantes elementos de cada cenário.

O som também cumpre o seu papel de maneira satisfatória: o estrelado time de dubladores (que conta com nomes como Susan Sarandon, Lena Headey, Michael Madsen e Chloë Moretz) entrega interpretações inspiradas e convincentes, concedendo alma, emoção e personalidade para os personagens. O protagonista, por sua vez, é do time de Link e Chell, e passa o jogo todo sem soltar uma palavra.

A trilha sonora - composta pelo experiente Daniel Licht, responsável pelas composições da série Dexter e pelo recente Silent Hill: Downpour - se faz ausente em boa parte do game (afinal precisamos ouvir com clareza os passos de inimigos e os sons ambientes) mas quando surge, consegue coroar momentos climáticos com uma carga extra de dramaticidade.



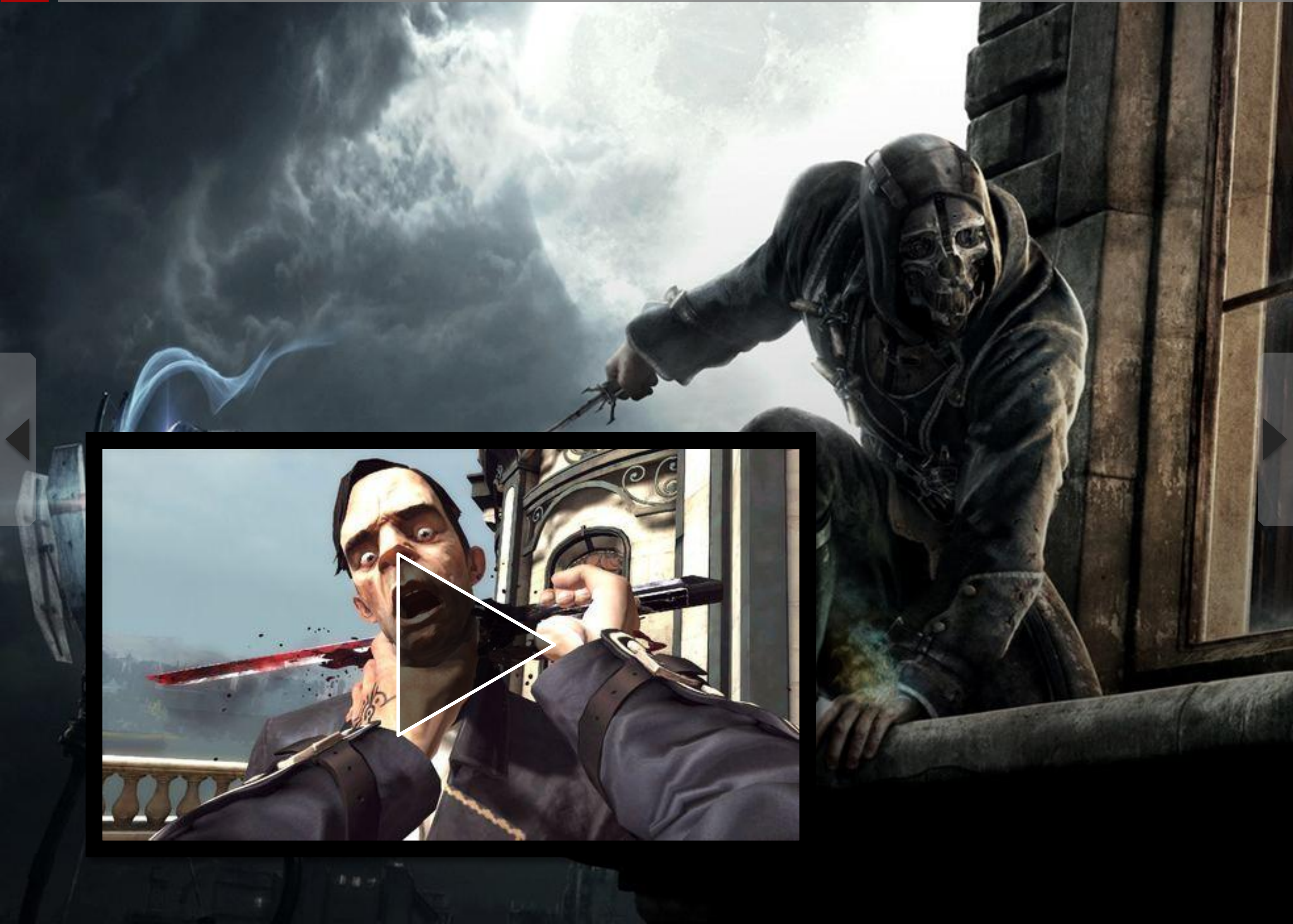




Dishonored pode ser definido como um jogo de atitudes e consequências. Você escolhe o que fazer e como fazer o tempo todo, o perfil de seu personagem e a maneira como ele evolui. Porém, é preciso lidar com as consequências destas decisões, em uma trama que pode parecer clichê (herói injustiçado em busca de vingança), mas é muito bem contada e se ramifica de maneiras criativas e surpreendentes. Um game surpreendente e criativo, que sem dúvida merece ser jogado por qualquer um que aprecie jogos eletrônicos, seja por seu apelo artístico, pela liberdade que ele proporciona, ou por sua capacidade de contar uma boa história.



MARCELO ADNET MARIANA XIMENES EDUARDO STERBLITCH
OS PENETRAS
UM FILME DE ANDRUCHA WADDINGTON
30 DE NOVEMBRO NOS CINEMAS
www.facebook.com/penetrasofilme
@penetrasofilme
www.ospenetrasofilme.com.br





Avaliação

Visual

Gameplay

Áudio

Roteiro

Fator Replay

Inovação

Diversão

- + Liberdade absoluta
- + Áudio e visual impecáveis
- + Diferentes finais
- – "Medidor de caos" confuso

GAME OVER

CONTINUE?

> YES   NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Medal of Honor Warfighter

PARCEIROS

VERSUS

portal BOX

GIRLS OF WAR

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

GAMES GERAL

XboxPLUS

Rock Games!

NERDS SOMOS NOZES

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura